विज्ञान
और
बाजीगरी

विज्ञान और बाजीगरी

काशीनिवासी बाबू हरिकृष्ण जौहरजी
निर्मित

खेमराज श्रीकृष्णदास प्रकाशन, बम्बई

विज्ञान और बाजीगरी की विषय सूची ।

प्रथमपर्व ।

ताश के खेल ।

इति विषय सूची ।

श्रीः

विज्ञान और बाजीगरी

अनुक्रमणिका

पश्चिमी संसार में विज्ञान और बाजीगरी की आजकल बहुत कुछ उन्नति हुई है। इस विद्या पर अंग्रेजी भाषा में अनेक पुस्तकें लिखी गई हैं। पर खेद और आश्चर्य का विषय है कि हिन्दी भाषा में इस विषय की अभी तक एक भी उपयोगी पुस्तक तैयार नहीं हुई है। बाजीगरी के गुप्त रहस्य यहां के बहुत कम मनुष्यों को मालूम हैं। जिन कुछ आदमियों को मालूम हैं प्राणपण से चेष्टा करके इसे छिपाते हैं। वे समझते हैं, छिपाने से उनके गुण की मर्यादा अधिक होगी। इसी कारण आज से पचास वर्ष पूर्व एतद्देशीय बाजीगरों को जो चकित, मुग्ध और स्तंभित बनाने वाले खेल मालूम थे, वे अब बिलकुलही विलोपित हो गये हैं। अंग्रेजी बाजीगरों में यह खेल छिपा रखने की बाहियात छूत लगी नहीं है। उन लोगों के रङ्गालयों में खेले जाने वाले, प्रत्येक खेल विधिपूर्वक छपे हुये हैं—और उनके किये जाने का सब सामान "जादूघरों में" सस्ते दामों पर मिलता है। बाजीगरी का साहित्य भी धनाढ्य होने की वजह पश्चिमी संसारवासियों में बाजीगरी रहस्य अत्यंत गुप्त नहीं है।

हिन्दी भाषा में, जहाँ लोंग हमारा अनुभव है, इस ढङ्ग की यह पहली पुस्तक है। यह पुस्तक बाजीगरी की अंग्रेजी पुस्तकों के आधार पर लिखी गई है। सर्व साधारण के लाभार्थ इसमें प्रधान २ खेलों के संग्रह किये जाने का उद्योग किया गया है।

इस पुस्तक में खेल करने और खेल कराने की युक्ति दोनों का विवरण भली प्रकार किया गया है। सीखनेवाला, यदि इस पुस्तक में की लिखी युक्ति के अनुसार खेल करेगा, तो हाथ मँज जाने पर, वह निश्चय ही दर्शकों को आश्चर्य स्रोत में गोते खिलायेगा। सीखनेवाले को दृढ़ चित्त से काम सीखना होगा। वह एक दिन में जादूगर बन नहीं सकता है। जैसे गाना, तस्वीर खींचना आदि विद्यायें अभ्यास करने पर ही प्राप्त होती हैं, ठीक उसी प्रकार इस जादूगरी विद्या के सीखने का नियम है। नये सीखने वालों को पहले सीधे २ खेलों पर हाथ माँजना चाहिये। अवश्य ही उन्हीं सीधे खेलों को वह स्वबुध्यनुसार पेचीला और आश्चर्यप्रद बनाने का उद्योग कर सकता है।

खेल करने वाले को खेल करने में दो एक विशेष नियमों का ध्यान रखना होगा। उसे "पहले से अपना खेल बताना नहीं होगा" पहले खेल बता देने से दर्शक चौकन्ना होकर उसके खेल की बारीकियाँ जान लेते हैं। दूसरे "जिस खेल को तुम एक बार कर चुके हो उसको दोबारा न करो" उत्तम खेलों के दोबारा किये जाने पर उनका आधा प्रमाण मिट्टी हो जाता है। इसके अतिरिक्त दर्शक यह जानके कि इसके उपरांत क्या होगा,वे अपना समस्त बुद्धिबल तुम्हारे धोखा देनेवाली युक्ति के जानने में लगा देवेंगे। खेल करने वाले को वाक्य चातुरी में भी भली प्रकार प्रवीण होना चाहिये, बात करने के समय हाथ और आँखों को भी स्वतंत्रापूर्वक चलाता रहे । सर्वसाधारण में खेल दिखाने के पहले एकांत में खेल को खूब माँज लेना चाहिये। खेल के साथ ही साथ वाक्य चातुरी और हाथ आँखों को चलाने का भी खूब अभ्यास करना चाहिये। छोटे से छोटे खेल भी बिना माँजे न करे। जिन खेलों की युक्तियाँ अत्यंत स्वच्छता पूर्वक लिखी हैं उनके करने में भी अनेक कठिनाइयाँ प्रगट होती हैं पर अभ्यास ही उन कुल कठिनाइयों को मिटा देता है। यह खुली हुई बात है कि कोई सुप्रसिद्ध जादूगर एक समय बिलकुल ही नौसिखुआ था और यदि उसने अपने खेलों का

अभ्यास न किया होता तो वह बिलकुल ही कच्चा रह जाता।

जादू के खेलों के लिखने के पहले हम दो तीन विशेष वस्तुओं का उल्लेख करते हैं। इनसे जादूगरों को बड़ी सहायता मिलती है यह बहुत ही संक्षेप सामान हैं–एक जादू की लकडी–जादू का टेबल–जादूगर के कपड़ों में नाना प्रकार के गुप्त जेब। इनके अतिरिक्त जादू के खेलों में और भी सामानों की जरूरत होती है जिनका विवरण समय पर किया जायगा।

सबसे पहले है–

जादू की छड़ी

यह बारह से लेके पन्द्रह इञ्च की लम्बी और लगभग आध इञ्च गर्म सूत्र की मोटी होती है। यह किसी लकडी अथवा किसी धातु से बनाई जाकर जादूगर के इच्छानुसार सजाई जा सकती है। वास्तव में इस छड़ी द्वारा कोई कार्य होना नहीं है,वह दर्शकों को दिखाने के लिये मंत्र प्रभाव पूरा करने के समय स्पर्श करा दी जाती है–तथापि गुप्त रीति से उससे अनेक कार्य होते हैं। जिस हाथ में छड़ी पकड़ी जाती है,उसी में कोई वस्तु छिपाई जा सकती है। दर्शकों की ओर पीठ फेर के छड़ी उठाने के बहाने अनेक पथ चालाकी के कार्य साधे जा सकते हैं।

दूसरी सहायक वस्तु है–

जादू का टेबल

इस सफाई के छोटे मोटे खेल अवश्य ही बिना सामान के किये जा सकते हैं पर बड़े २ खेलों में टेबल का प्रयोजन सबसे पहले होता है। इस टेबल की बनावट भी साधारण चौखूँटे टेबलों की जैसी होनी चाहिये। इसमें विशेषता केवल दो प्रकार की होती है–साधारण टेबलों के अपेक्षा यह टेबल छः या आठ इञ्च बड़ा होना चाहिये और उसके पीछे एक गुप्त दराज होना चाहिये। इसकी लम्बांई तीन या चार फीट की होनी चाहिये–चौड़ाई अठारह इञ्च से लेके दो फीट तक होनी चाहिये उसके पिछले भाग में टेबल के सिरे से छः इञ्च नीचे छः से आठ इञ्च की

चौड़ाई और टेबल के एक और से लेके दूसरे छोर तक की चौड़ाई का एक खाना जड़ा रहना चाहिये। यह खाना या चोर दराज मोटे ऊल या कपड़े से मड़ा रहना चाहिये–जिसमें उसके भीतर कुछ फेंकने से किसी प्रकार का शब्द न हो। टेबल पर किसी उत्तम कपड़े का ओढ़ाव होना चाहिये। टेबल का जो भाग दर्शकों के सामने हो उस ओर ओढ़ाव का कपड़ा लगभग दस प्रन्द्रह इञ्च लटकता रहना चाहिये। पर उसके दूसरे ओर जिधर चोर खाना है या जिधर जादूगर को खड़ा होना चाहिये, कपड़ा एक इञ्च से अधिक लटकता न रहे। कपड़े को टेबल पर काँटों से जड़ देना चाहिये जिसमें वह खसक न सके। इस टेबल के अगले भाग के कोनों पर सजावटी चीजें जैसे गुलदस्ते तस्वीरें और खिलौने भी रखे जा सकते हैं। चोर खाना टेबल के ऐसे भाग में लगा रहना चाहिये जहां स्वाभाविक रूप से हाथ लटका के जादूगर वस्तु विशेष को रख और उठा सके। और चोर खाने से टेबल का ऊपरी भाग ऊपर की लिखावट के अनुसार लगभग छः इञ्च ऊपर होना चाहिये। नये सीखने वालों को बिना झुके अथवा बिना किसी विशेष हिलन के चोर खाने में से चीज निकालने का अभ्यास करना होगा। इस चोर खाने में जुदे २ सन्दूक बना के भिन्न भिन्न प्रकार की छोटी मोटी चीजें रखी जा सकती हैं। इसके अतिरिक्त जादूगर अभ्यास करने पर आप ही चोरखाने में नई नई बातें निकाल के अपने ढ़ङ्ग से अपनी सहायता करने लगेगा। इसके उपरांत हमें एक और आवश्यक विषय का विवरण करना है। यह है–

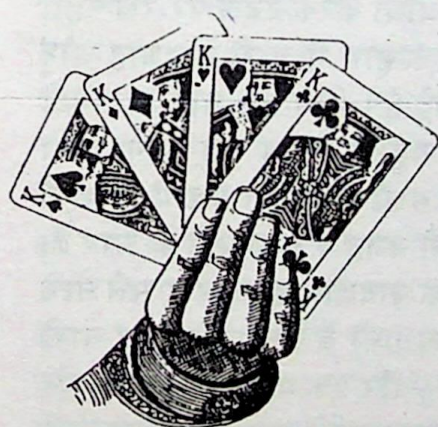
जादूगर का कपड़ा

जादूगर का कपड़ा बहुत ही ढ़ीला ढ़ाला और लम्बा होना उचित है जिसमें वह सरलता पूर्वक वस्तुओं को छिपा सके। हमारे देश में जैसा साधुओं का रङ्गीन लम्बा कुरता एँड तक का होता है। जादूगरों का कुरता भी वैसा ही होना उचित है–वरन् जादूगरों के कुरते में और भी घेर और आगे पीछे चुनन की जरूरत होती है–जादूगरों का अंग्रेजी के "Eveningdres" से मिलता जुलता होना चाहिये। इस कुरते में

चुनाव के भीतर दो जेब होने चाहिये। इसके जेब की गहराई सात और चौड़ाई दश इञ्च की होनी चाहिये। इसका मुँह कपड़े के चुनाव के भीतर छिपा रखना चाहिये। और जादूगर के स्वाभाविक रूप से लटकते हुये हाथ के पहुँच के भीतर होना चाहिये। सुतरां–वह केवल अपना हाथ फैला के किसी वस्तु को जेब में डाल और उसमें से निकाल सकता है इन कुछ प्रयोजनीय बातों का विवरण करके अब हम मुख्य खेलों का उल्लेख करते हैं।

प्रथम पर्व ।

ताश के खेल ।

चार बादशाहों को ताश की गड्डी के भिन्न भागों में रखना चाहिये, और जादू की छड़ी छुवाते ही चारों का एक जगह हो जाना। चार बादशाहों को लेके हिकमत के साथ (नं० १ का चित्र देखो) लोगों को दिखाओ। ईंट के बादशाह के पीछे किसी रङ्ग की तीन बीबियाँ छिपा रखो। वे बादशाह के पीछे छिपाये जाने पर दिखाई नहीं देंगी दर्शकों को चारों ताशों के बादशाह होने का विश्वास हो जाने पर चारों ताशों को समेट के गड्डी के सिरे पर रख दो। तब तुम उन चारों बादशाहों को भिन्न २ स्थानों पर रखनेकी बात बताओ।ऊपरवाला ताश लेके गड्डी

चित्र नंबर-१

के नीचे सब ताशों के अन्त में रख दो। तत्पश्चात् दूसरा ताश लो। दर्शक इसे भी बादशाह समझेगा। इसे ताश के गड्डी के बीच में रख दो। आगे और दूसरा ताश उठाके उससे कुछ ऊपर रख दो। तब चौथा ताश उठाओ। यह सचमुच ही बादशाह होगा। इसे अनिच्छा पूर्वक लोगों को दिखा के गड्डी के ऊपर ही रहने दो। यथार्थ में चारों बादशाह गड्डी के ऊपर हैं। दर्शक उन्हें गड्डी के भिन्न भिन्न भाग में रखा समझते होंगे। आगे अब तुम जादू की छड़ी छुलाके चारों के ऊपर से निकाल दोगे तब वे बड़े ही आश्चर्यान्वित होंगे इसमें संदेह नहीं है।

चार बादशाह एक मनुष्य के हाथ में और चार सत्ते दूसरे के हाथ में देना। जादू की छड़ी घुमाते ही चारों बादशाहों का सत्ता और सत्तों का बादशाह बन जाना। हिकमत के साथ एक हाथ में सत्ते और दूसरे में बादशाह दिखाओ। चारों बादशाहों के, पीछे देखनेवालों से छिपा के पहले से ही चारों सत्ते छिपा दो चारों अठ्ठों को दूसरे हाथ में इस ढ़ग से पकड़ो कि सबसे आगेवाले ताश की निचे की बीचवाली टिप्पी हाथ की पहली और दूसरी उँगली से छिपी रहे अन्यान्य ताशों की भी वही टिप्पी ताशोंद्वारा पहले से ही छिपा देनी चाहिये। इसके छिपाने से वे अठ्ठे सत्ते मालूम होंगे। ताश की गड्डी औंधी करके टेबल पर रखे रहो। दर्शकों को निश्चय करा दो कि तुम एक हाथ में चारों बादशाह और दूसरे में चारों सत्ते (जो यथार्थ में अठ्ठे हैं) लिये हो। चारों बनावटी सत्तों को एकत्रित करके ताश की गड्डी पर रख दो। आगे चारों बादशाहों को समेट के उन बनावटी सत्तों पर रखो। यथार्थ में चारों सत्तों के बादशाह की पीठ पर रहने की वजह वे बादशाहों के ऊपर हैं। पर दर्शक यही अनुमान करते होंगे कि बादशाह ऊपर और सत्ते नीचे हैं। चारों ऊपर के ताशों को बड़ी सावधानी से निकालके "यह चारों बादशाह हैं" कहकर टेबल पर धर दो—और एक मनुष्य से दृढ़तापूर्वक दबाये रखने को कहो। ऐसा ही अन्यान्य चारों ताशों का करो (जो यथार्थ में बादशाह हैं) दोनों आदमियों से पूछ लो कि उनके ताश

उनके हाथ में हैं न। उनके निश्चित रहने की बात जान के तुम जादू की छड़ी घुमा के ताशों को स्थान परिवर्त्तन की आज्ञा दो। ताश अवश्य ही तुम्हारी आज्ञा मान लेंगे।

बिना देखे गड्डी के सब ताशों का नाम बताना। यह पुराना और बड़ा मजेदार खेल है। यह खेल करने के पहले तुम्हें एक गड्डी ताश को निम्नलिखित ढङ्ग से सजाना होगा। शीघ्र ही प्रस्तुत होने के लिये ढङ्ग को पद्य में कर दिया है:–

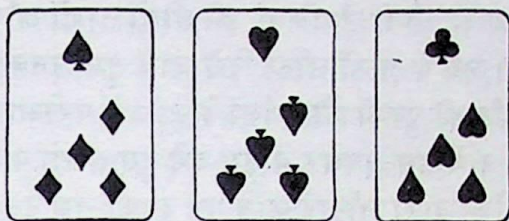
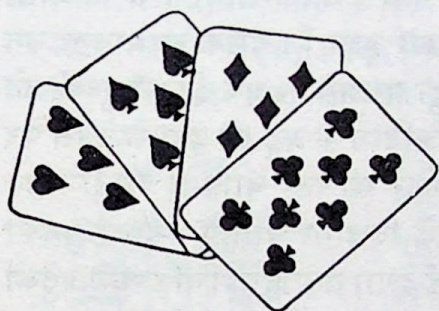
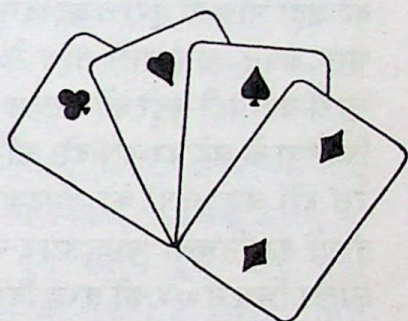
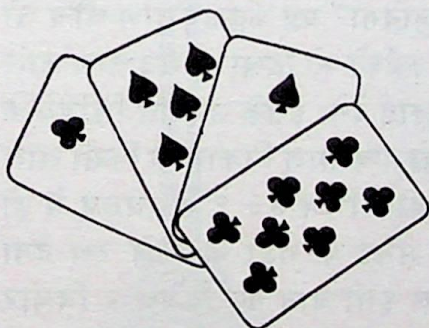
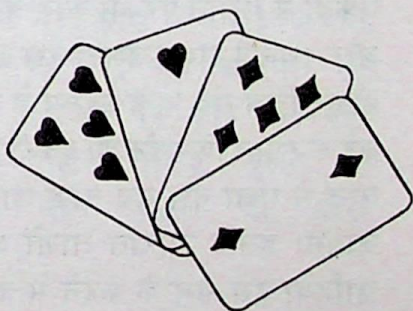
आठ शाहके दास दो साता।

पचनव बीबी चार एक छाता।

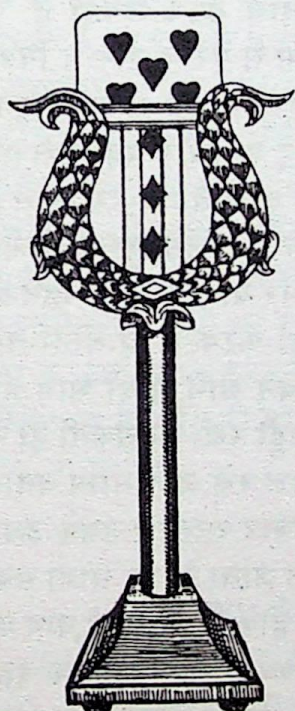
यथार्थ में इन शब्दों से यह तात्पर्य निकलता है, अट्ठा, बादशाह, तिक्की, पहला, दुक्की, सत्ता, पञ्जा, नहला, बीबी, चौका, एक्का, छक्का गुलाम। ताश को सजाने के समय रङ्ग को बदलते रहने का ध्यान भी रखना चाहिये। अर्थात् पहले ईंट, फिर हुकुम तब पान, आगे चिड़िया के ढङ्ग से लगाना चाहिये। आसानीसे सजाने के लिये गड्डी के चारों रंग के ताशों में बाँट देना चाहिये। पहले अपने बाँयें हाथ में ऊपर को चेहरा किये ईंट का अट्ठा लेना चाहिये–तदुपरांत हुकुम का बादशाह, आगे पान की तिक्की, तब चिड़िया का पहला, तब ईंट की दुक्की, इसी प्रकार ताश के समाप्त होने तक रखते जाना चाहिये। खेल करने के पूर्व गुप्त रीति से यह तैयारी कर रखनी चाहिये। एक तरह की दो गड्डियाँ रखी रहनी चाहिये। समय पाके एक गड्डी को रख के बनी हुई गड्डी हाथ में उठा लेनी चाहिये। इस गड्डी को दर्शक के सामने करके उसमें से एक निकाल लेने कहो। जब से वह अपना ताश देख रहा हो तब से चुप चुपके से खींचे गये ताश के ऊपर का ताश देख लो। मान लो कि वह ताश ईंट का पञ्जा है। तुम्हें अपने पद्य की बनावट के अनुसार स्मरण होगा कि पञ्जे के उपरांत बीबी है। इसलिये तुम यह समझ सकते हो कि दूसरा ताश जो खींचा गया बीबी है। तुम यह भी जानते

हो कि ईंट के उपरांत हुकुम रंग है। सुतरां तुम सहज ही जान गये कि खींचा गया ताश हुकुम की बीबी है। इसका नाम बताके खींचने वाले से इसको फिर गड्डी में रखने को कहो। इसी प्रकार अनेक मनुष्यों से ताश खिंचवा के तुम वारम्वार यह खेल कर सकते हो। अभ्यास करने पर तुम इस खेल द्वारा अनेक आश्चर्यमय कौतुक दिखा सकते हो।

कोई मनुष्य गड्डी में से थोड़े ताश निकाल दे उनको हाथ में लेके बता देना कि ताश जोड़ी (युक्त) है या बेजोड़ (ताक) यह खेल भी ऊपर लिखी विधि से तैयार की गई गड्डी द्वारा होता है। यह देखकर कि गड्डी के नीचे का ताश लाल है या काला, गड्डी को टेबुल पर रख दो। किसी दर्शक से कहो में ताश को हाथ में लेकर उसका जोड़ा या बेजोड़ होना बता दूंगा। जब कोई दर्शक गड्डी में से कुछ ताश निकाल के तुम्हें दे तब तुम उसको हाथ में लेके तौलने लगे। पर यथार्थ में यह हिकमत करने में नीचे वाला ताश देख लो। यदि इसका रङ्ग उसी तरह का जैसा कि गड्डी के सबसे नीचेवाले ताश का था तब तुम्हारे हाथ का ताश जोड़ी है और यदि वह इसके विरुद्ध होगा तब उसे बेजोड़ समझो।

चार ताशों का अट्ठे से दुक्की हो जाना और लाल से काला बन जाना। इस खेल के करने में तुमको तीन ताश तैयार रखना चाहिये। इन तीनों ताशों की पीठ गड्डी के ताशों की पीठ की तरह होनी चाहिये। इन तीनों ताशों की बनावट चित्र नम्बर २ के अनुसार हो। इन तीनों ताशों को गुप्त रीति से गड्डी के नीचे रख दो। तुम यह कहके खेल शुरू करो। कि मैं चार अट्ठों और ईंट की एक दुक्की द्वारा खेल आरम्भ करता हूं (खेल करने के पहले गड्डी के ताशों के मेल में एक न्यारी दुक्की अपने पास रखनी चाहिये।) ताश की गड्डी लेके उनमें से चारों असली अट्ठे निकाल के जाँच के निमित्त देना चाहिये। जब से दर्शक उसे जांचते हों

चित्र नंबर-२

चित्र नंबर-३

चित्र नंबर-४

चित्र नंबर-५

चित्र नंबर-६

तुम अपने हाथ की तीनों उँगलियाँ उन तीनों ताशों और गड्डी के बीच में लगाये रहे। जब वे आठों लौटा दिये जावे तुम उनको गड्डी के ऊपर रख दो। तब ईंट की दुक्की को दर्शकों के हाथ में परीक्षा के निमित्त दो। जबसे वे उसे जाँचे इस अवसर में तुम बने हुए ताशों को नीचे से ऊपर ले आओ। दर्शकों द्वारा लौटाई जाने पर दुक्की तुम टेबल पर रख दो। इसके उपरांत चारों ताशों को हाथ में लेके जिनमें तीन बने ताश है और चौथा चिड़िया का असली अट्ठा है, उन्हें हिकमत से फैला दो। वे चारों अट्ठे जान पड़ेंगे जैसा कि नं० ३ के चित्र से प्रगट होता है चिडिये का अट्ठा मात्र ही पूरी तरह दिखाई देता है शेष के तीनों ताश का आधा भाग अपने आगे वाले ताश से छिपा हुआ है। दर्शक स्वभावतः उन चारों बनावटी अट्ठों को असली अट्ठा समझते हैं। अब ईंट की दुक्की को चिड़िया के अट्ठे पर रख दो। और चिड़िया के अट्ठे को हटा के टेबल पर रख दो। अब ताशों को समेटकर फिर खोलना चाहिये। इसबार उन ताशों का निचला भाग ऊपर करके दिखाना चाहिये । इसमें उनका स्वरूप चित्र नं० ४ की तरह दिखाई देगा। तत्पश्चात् चिड़ियाके अट्ठेको फिर ईंट की दुक्की की जगह रखो और पान की दुक्की को फेर दो। यह काम तुम यह कहते हुये अत्यंत सरलता पूर्वक कर सकते हो, "मैं किसी खाली चीज से ताश का एक पत्ता छुलाया चाहता हूं। मेरी जादू की लकडी से छुलाने पर भी काम बन जावेगा" यह कहकर ताश खींच लो और रखने के समय उलटा रख दो। दर्शकों को दिखा दो सब ताश काले होकर चित्र नं० ५ के स्वरूप में दिखाई देंगे। इसके उपरांत चिड़िये के अट्ठे के स्थान फिर ईंट की दुक्की रखो, एक ताश निकाल के किसी लाल वस्तु से छुला दो। सब ताश लाल होके चित्र नं० ६ के स्वरूप में हो जायँगे। इसके उपरांत ताशों को समेट के गड्डी के नीचे रख देना चाहिये। इस खेल के करने में केवल इसी बात का विशेष २ विचार रखना चाहिये कि दर्शक यह अनुमान कर न सकें कि तुम्हारे ताश बनौआ है।

उठने वाला ताश! गड्डी में से दर्शकों द्वारा कुछ ताश खिचवाना, फिर उन्हें गड्डी में मिला के फेंटना तत्पश्चात् ताश निकलने की आज्ञा देना। गड्डी में से ताश आप से आप निकलेंगे। यह एक बहुत अच्छा ताश का खेल है। जादूगर ताश की गड्डी लेके दर्शकों के सन्मुख उपस्थित होता है। वह तीन आदमियों से एक एक ताश खींचने कहता है। ताश खींचे जाने के उपरांत वे गड्डी के भिन्न २ भागों में रखे जाते हैं। गड्डी फेंट दी जाती है। आगे जादूगर ताश की गड्डी को एक टीन के खाने में रखता है। खाने का बनाव ऐसा होता है जिसमें ताश खड़े बल में आ सकें। इस खाने के ऊपर और सामने का भाग खुला रखकर उसे लकडी के डण्डे पर खड़ा रखना चाहिये। (देखो चित्र नं० ७) तब वह प्रत्येक मनुष्यों से बारी बारी अपने ताश का नाम लेके पुकारने को कहे। इसके बाद ही देखा जायगा कि बिना सहायके ताश गड्डीमें से निकल निकलके अलग जा पड़ेंगे। इस खेलमें एक और मजा दिखाया जा सकता है। जादूगर ताश खींचनेवालों में एक से कहे "मैं आपके ताशका नाम नहीं पूछता हूँ जनाब! आप इतनी आज्ञा दीजिये" मेरी आज्ञासे मेरा ताश निकल आये और आपका ताश निकल आयेगा। वह आज्ञा देता है। पर कोई फल नहीं होता। ताशमें तनिक हिलन भी उत्पन्न नहीं होती। दो बारा

चित्र नंबर-७

आज्ञा दी जाती है पर फिर भी कुछ परिणाम नहीं निकलता। जादूगर कुछ चकित होके कहता है "ताश के आज्ञा न मानने पर मैं आपसे क्षमा प्रार्थी हूं मैं नहीं समझता आज ऐसा क्यों होता है। ताशों ने ऐसा कभी किया नहीं था। अब आप कृपाकर अपने ताश का नाम बताइये मैं आप उद्योग करूँगा" ताश हुकुम की बीबी निकलती है। तब जादूगर कहता है "यह तो खुली हुई बात है—बीबियां इस तरह के हुकुम माना नहीं करती हैं। यदि आप प्रतिष्ठा सूचक शब्दों में उनको बुलायेंगे तो निश्चय कृतकार्य होंगे। कहिये "क्या श्रीमती अपने शुभागमन के सौभाग्य से हमें कृतार्थ करेंगी?" ऐसे कहने से ताश तुरंत ही निकल आता है। कभी गुलाम उलटा निकलने लगता है, तब जादूगर द्वारा डाँटा जाकर दबा दिया जाता है—जिसके उपरांत ही वह फिर सीधा होके निकलता है कभी कोई ताश आधा निकलकर फिर नीचे बैठने लगता है, पर जादूगर के डांटने की वजह वह फिर गड्डी में से पूरे २ तौर से निकल आता है। ये आश्चर्य में डालने वाले कौतुक अत्यंत सरलता पूर्वक दिखाये जाते हैं। पहले वे ताश जो निकलते हैं यथार्थ में वहीं नहीं होते जिन्हें दर्शक खींचते हैं बरन् पहले से ही वे ताश तैयार रखे जाते हैं। गड्डी को देखोआ फेंटाव से फेंटो तीन पहचाने ताश जैसे, हुकुम की मेंम, पान का दहला और ईंट का सत्ता ताश के ऊपर या नीचे लगा रहने दो। फेंटने के समय उनका क्रम न बिगाडो। गड्डी फेंटके वे ही तीनों ताश तीन आदमियों के हाथ में दे दो। टीन के बने खाने में दो भाग होते हैं—पहला जो सामने का है उसमें एक पूरी गड्डी रखी जा सकती है। पर दूसरा उसके पीछे वाला सिर्फ सात आठ ताश रखे जाने योग्य बनाया जाता है। खाने के दो भागों के बीच में जो दीवार रहती है उसके ऊपरी भाग में रेशम का एक स्याह धागा लगा दिया जाता है। यह धागा सबसे पहले ताश (जो हुकम की बीबी है) नीचे से होके निकलता है,बाद एक (दूसरे) ताश के ऊपर से होके जाता है—फिर तीसरे (पान के दहले के) नीचे से होके निकलता है, फिर चौथे (किसी दूसरे ताश पर से

होके जाता है, फिर पांचवे (ईंट के सत्ता) के नीचे से होके जाता है, आगे छठें (किसी दूसरे) ताश से होकर अन्त में खाने के दूसरे भाग के पेंदे में से एक छिद्र द्वारा निकल जाता है। जब वह तागा खींचा जायगा तब जिन ताशों का नाम बताया गया वे बारी बारी निकलेंगे सबसे पहले ईंट का सत्ता निकलेगा। तीन दूसरे ताश तागे को ऊपर ले जाने मात्र के लिये रखे जाते हैं। यदि वे तीनों ताश निकाल दिये जाते तो तीनों पहचाने ताश एकट्ठा निकलते। यों तो तागा खींचने की अनेक युक्तियां हो सकती हैं—स्वयम् जादूगर भी खींच सकता ह। पर इस तागा को किसी टेबल से दूर बैठे अथवा छिपे हुये सहाय्यकद्वारा खिचवाने से बड़ी आसानी रहती है। जहां खेल किया जावे उसके पीछे एक काला पर्दा डाल देने से तागा बिलकुल ही दिखाई नहीं देता है। अब खेल साफ है। बीबी के न निकलने की वजह, सहायक का डोरा न खींचना है। गुलाम के उलटा सीधा निकलने का यह कारण है कि दो गुलाम पास ही रखे जाते हैं। पहला गुलाम उलटा रखा जाता है—उसके उपरांत कोई दूसरा ताश रख के दूसरा गुलाम सीधा निकलता है। पहला गुलाम जब उलटा निकलता है तब जादूगर उसे दबाने के बहाने उसको अपनी जगह से निकालके आगे वाले खाने में रख देता है। इसके उपरांत धागा खींचने से सीधा रखा हुआ गुलाम निकलता है। ताश के निकलने और पैठने का यह कारण है कि एक ताश को बीच से कुछ चीर के उसमें टीन का टुकड़ा रख के ताश फिर जोड़ देना पड़ता है। इससे ताश में वजन हो जाता है—और डोरा डीला करतें ही ताश नीचे गिर जाता है।

एक ताश से गुलाब का फूल बन जाना।

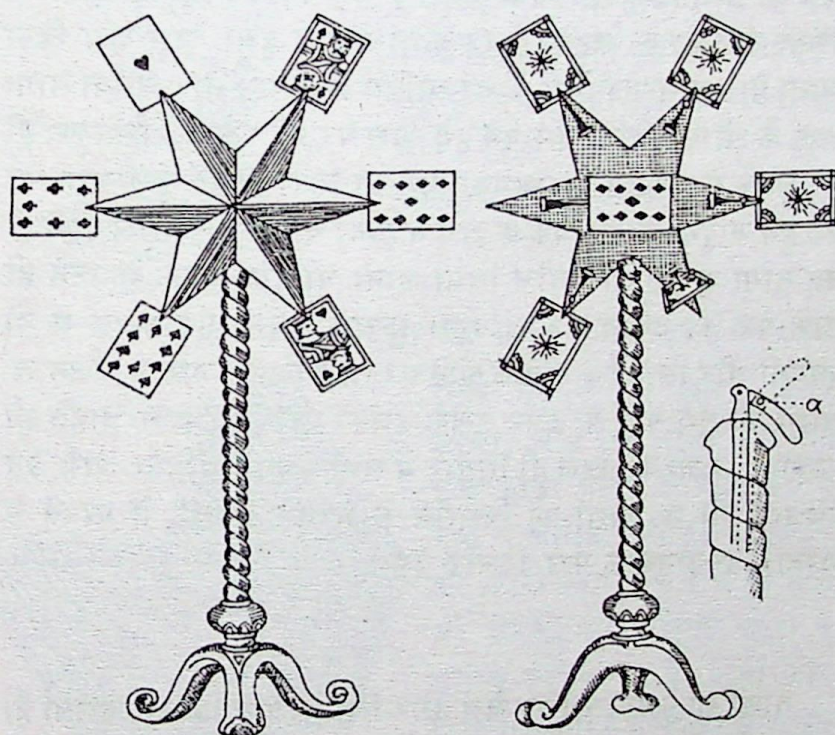
जादूगर खेलने का एक साधारण ताश लेके दर्शकों को दिखाता है। आगे पलक झपकते उसको गुलाब का फूल बना देता है।

हुक्मी झोंकेकी गड्डी* लेके दर्शकसे एक ताश निकलवाना चाहिये।उस

ताश को तुम दाहिने हाथ में लेके दर्शकों को दूसरी तरह से दिखाओ। आगे दर्शकों से कहो 'देखिये साहबो इस ताश को छू देने से ही एक वैचित्र कौतुक दिखाई देगा।' कहकर बाँये हाथ से ताश छू दो ताश छू के जब बाँया हाथ हटाओगे तो तुम्हारे दाहिने हाथ का ताश गुलाब का फूल बन जायगा। इस खेल की हिकमत यह है:—जो ताश तुम दर्शक को दिखा के उससे लौटा लोगे यथार्थ में वही ताश तुम्हारे खेल दिखाने में काम नहीं आएगा उसी रङ्ग का एक और ताश लेके तुम उसे बराबर बराबर के तीन टुकड़ों में भाँज दो। उसकी पीठ पर उसकी पूरी लम्बाई चौड़ाई में गुलाबी रङ्ग का कपड़ा चपकाना चाहिये। जिसमें भाँजने में टूटकर ताश के खण्ड खण्ड न हो जायँ। ताश के बीच वाले टुकड़े में पीछे की ओर कपड़े का एक गुलाब चपका रखना चाहिये। इस प्रकार का बना हुआ ताश पहले से ही काम में लाने योग्य कर रखना चाहिये। ताश को पूर्णकार में दर्शकों को दिखा देना चाहिये। दूसरा हाथ ताश पर करने के बहाने ताश के नीचे और ऊपर का भाँज मोड़ देना चाहिये, और ताश की पीठ सामने कर देनी चाहिये इस तरह से ताश गुलाब के पीछे छिप जाकर गुलाब दर्शकों को दिखाई देने लगेगा।

---

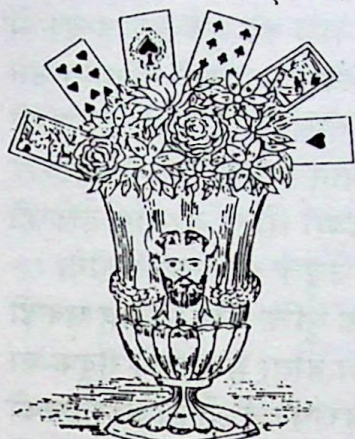
* हुक्मी झोंक की गड्डी साधारण गड्डी से पृथक् होती है। उस गड्डी के बावनों ताश का एक रङ्ग होता है। जैसे बावनों ताश ईंट के अट्ठा अथवा और कोई ताश होंगे। इस तरह के ताशों की गड्डी प्राय: सभी बिसातियों की बड़ी दूकान में मिल सकती है। आगे चल के हम कुछ देशी और विलायती दूकानदारों का नामावली छापेंगे वहां से वह अवश्य ही मिल सकेगी।

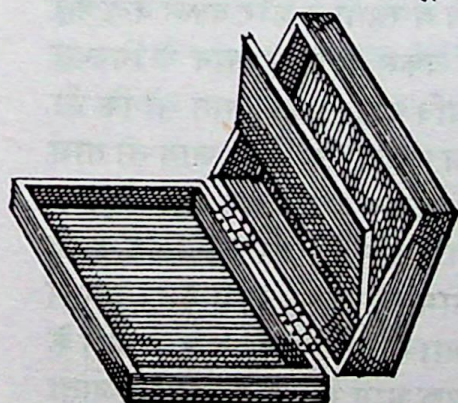
सुंदर सितारा। रंगभूमि में किये जाने वाले ताश के खेलों में यह एक बड़ा ही विचित्र और अनूठा खेल है। जादूगर ताश की गड्डी लेके फेंटकर दर्शकों के सामने आता है। गड्डी के ऊपर से छःताश निकाल लेने देता है। इस अवसर में उसका सहायक एक टेबल लाके स्टेजपर रखता है। टेबल बड़ा ही सुंदर होता है। उसके ऊपरी सिरे पर एक सितारा लगा रहता है। जादूगर निकाले हुये ताशों को एकत्र करके अपने पिस्तौल में भर लेता है, और सितारे पर फायर करता है। पिस्तौल सर होने के साथ ही वे छः ताश सितारे के छः कोनों पर जा चपकते हैं! जैसा चित्र नं० ८ से प्रगट होता है।

चित्र नंबर-८

इस खेल में सितारा में ही सब हिकमत भरी है। सितारे की हर एक किरन के पीछे एक हिलने वाला सुलाख है। यह कमानी द्वारा काम करती है। यह कमानी नोक से दो इञ्च नीचे है। सुलाख का ऊपरी सिरा बीच से घिरा रहता है जिसमें ताश पकड़ा के सलाई में की पड़ी मुँदरी ऊपर खसकाने से ताश सलाई में दृढ़ता पूर्वक थँभ जाता है। (चित्र नं० ८ देखो) इसमें सितारा का पिछला भाग दिखाई देता है। हर एक सुलाख में एक एक ताश थँभा दिया जाता है। हर एक सुलाख जिसमें ताश खुँसा रहता है सितारे के पीछे बीच में एक के उपरांत दूसरे मोड़ जाते हैं। सितारा इतना बड़ा होता है कि वे उसके पीछे छिप जाते हैं। जब अन्तिम ताश मोड़ दिया जाता है तब कोई खटका अथवा अन्य किसी रुकावट के खटके द्वारा अन्तिम मुड़ा हुआ ताश दबा दिया जाता है। यह खटका ऐसा रहना चाहिये कि उसमें तार अथवा तागा लगा के खींचते ही अन्तिम मुड़ें हुये ताश पर की रुकावट बिलकुल ही हट खटके से लगे हुये तार अथवा तागे का सिरा किसी गुप्तस्थान पर बैठे हुये जादूगर के सहायक के हाथ में होना चाहिये। पिस्तौल दगते ही वह तागा अथवा तार खींच लिया जाना चाहिये। खटके के हटते ही ताश पर का दबाव उठ जायगा। सुलाखें अपनी पूर्वावस्था में हो जायँगीं और सितारे के प्रत्येक कोने पर ताश छिटक जायगा। जिन छः ताशों को तुम गड्डी के ऊपर रखके दर्शकों द्वारा खिचाया चाहते हो उन्हीं छः ताशों को पहले ही सितारे में लगा रखना चाहिये। आगे उन खिचाये गये छः ताशों को पिस्तौल में भरकर सितारे में मारने से तुम्हारे इच्छानुसार फल दिखाई देगा।

ताशों का गुलदस्ता। यह खेल ऊपर लिखे खेल से मिलता जुलता है। स्वरूप में थोड़ा हेर फेर है। छः ताश खिचाकर पहले लिखे खेल की तरह पिस्तौल में भरे जाते हैं। एक गुलदार (जो देखने में चीनी का

जान पड़ता है पर यथार्थ में टीन का होता है) जिसमें बड़ा सुंदर गुलदस्ता लगा रहता है टेबल पर रखा जाता है। जिस समय पिस्तौल गुलदस्ता ताक के छोड़ा जाता है उसी समय गुलदान के पीछे—फूलों के ऊपर अर्द्धचन्द्राकार में ताश छिटक जाते हैं।

(देखो चित्र नं० ९) गुलदान के पिछले भाग में हाथ की अंग्रेजी पंखेके स्वरूप का एक टीन का टुकड़ा जड़ा होता है। इसी टुकड़े में ऊपर लिखे खेल के सितारे की कमानी के मानिन्द पाँच कमानियाँ लगी रहती हैं। इन कमानियों में की लगी सलाखों में पाँच ताश खोंसे जाकर पलटके खटके द्वार दबा दिये जाते हैं। पिस्तौल दगते ही सूत द्वारा खटका खींच दिया जाता है और ताश गुलदस्ते के ऊपर छिटक जाते हैं।

चित्र नंबर-९

ताश बदल देनेवाला सन्दूक। यह छोटा सन्दूक होता है (देखो चित्र नं० १०) इसका ऊपरी आकार चार इञ्च लम्बा और तीन इञ्च चौड़ा होता है। गहराई एक इञ्च से अधिक नहीं होती। सन्दूक का ऊपरी भाग और नीचे का भाग जो कबजों द्वारा जुड़ा रहता है समान स्वरूप का है। दोनों ओर चिकना रहता है दोनों ही ओर खूब

चित्र नंबर-१०

चमकीली पालिश की रहती है। भीतर का भाग इतना लम्बा चौड़ा और कुशादा होता है–जिसमें एक ताश उसमें आ सके। भीतर ताश रख के सन्दूक बंदकर देवे पर किसी बल रखने से वह उलटा मालूम नहीं होता। किताब की जिल्द के समान उसका दोनों ही ओर समानाकारका होता है। पहले से एक ऐसा ताश बनाना चाहिये जिसके दो आकार हों। अर्थात् एक और उसके ईंट का एक्का हो, तो दूसरी ओर चिड़िये का एक्का हो। ऐसे बने हुए ताश को खुले हुये सन्दूक में रख के सन्दूक बन्द कर दो। आगे बकसके टेबल पर रखने के समय उसे उलट के रखो। तत्पश्चात् जब तुम सन्दूक खोलोगे तो उसमें दूसरा ही ताश दीख पड़ेगा। संदूक का दोनों ओर समान होने के कारण कोई यह जान नहीं सकेगा कि वह उलट के रखा गया। थोड़ा अभ्यास होते ही तुम बिना किसी के जाने उसे उलटकर टेबुल पर रख सकोगे।

इसके अतिरिक्त यह खेल करने की एक युक्ति और है। यह लकड़ी का 'क' टुकड़ा है। यह भी उसी लकड़ी का होता है जिससे संदूक का पेंदा बना होता है। इसकी मोटाई ताश के बराबर होती है। और इसकी लम्बाई चौड़ाई सन्दूक के भीतरी पेंदे के बराबर होती है। पर ऐसी भी नहीं होती कि वह उसमें चपक के बैठ जाय, और उभर न सके। जब यह लकड़ी का टुकड़ा बकस के ऊपरी भाग में रहता है और बकस बन्द कर दिया जाता है उस समय वह टुकड़ा बकस के दूसरे भाग में गिरकर बकस का नकली पेंदा बन जाता है। यदि कोई ताश (मान लो कि ईंट का एक्का) रख के ऊपर से लकडी का टुकड़ा रख दिया जाय तो ताश बिलकुल ही गायब हो जायगा। आगे बकसके दूसरे भाग में एक दूसरा ताश रख के (मान लो कि वह ईंट का गुलाम है) बकस को बंद करके और उलटकर रख देंगे तो पेंदा के गुलाम को दबा लेने की वजह गुलाम गायब होकर ईंट का एक्का प्रगट होगा। ऐसे संदूक पहले से ही खेल के लिये प्रस्तुत रखे जाते हैं। उसके हर एक भाग में एक ताश रखा जाता है। समझ लो कि ईंट का एक्का एक में रखा गया और ईंट का गुलाम

दूसरे में जादूगर बकस खोलकर लोगों कों ईंट का एक्का दिखायेगा—आगे बकस बन्द करते ही वह ईंट का गुलाम हो जायेगा। इस सन्दूक से स्वबुध्यनुसार जादूगर भाँति भाँति के खेल कर सकता है। एक ताश जला के और बकस में भर के फिर खोल के उसे पूरा ताश बना सकता है। हिकमत साफ है।

हाथ में रंग बदलने वाला ताश। यह एक ताश है जिसके बीच तक का आधा भाग इधर उधर हिलता है। जब वह आधा ऊपर को मोड़ा जाता है तो ऊपरी आधे भाग को छिपा लेता है—और जब वह भाग नीचे की ओर मोड़ा जाता तो नीचे का आधा भाग छिपा देता है। प्रत्येक माँज में वह विपरीत ओर को छिपाता हैं। इसका बनाना बहुत ही सहज है। एक कोई ताश या ईंट का नहला लेकर किसी पैनी छुरी द्वारा उसके बीच तक चीर दो। आगे एक चिड़िया की बीबी लेकर उसका पिछला परत चीरकर निकाल दो और सामने के भाग को (जिसमें तस्वीर है) ईंट के नहले के चिरे हुए भाग में साट दो। जब तमाशा दिखाओ तब ताश के दोनों ओर के लम्बे भाग के किनारों को उँगलियों से दाब लो। पहले ईंट का नहला या बीबी कोई ताश दिखाओ। फिर अपने हाथ को कुछ अपने पीछे की ओर ले जाके अँगूठे द्वारा परत को उलट दो और फिर ताश पूर्ववत् पकड़ के दर्शकों को दिखाओ। थोड़ा अभ्यास करने से यह खेल अच्छी तरह मँज जायगा।

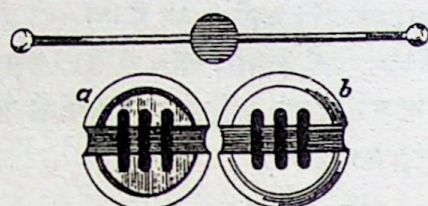
द्वितीय पर्व ।

नाना प्रकारके जादू के खेल ।

एक लकडी के सिरे को दो दर्शक पकड़े रहेंगे और एक अँगूठी का गुप्त रीति से उस लकडी में डाल देना। यह खेल एक रूमाल की सहायता से होता है। एक रङ्ग के दो रूमाल लेकर उसके बीच में अँगूठी रखकर दोनों रूमाल चारों ओर किनारे पर से ही दिये जाते हैं। इस प्रकार का रूमाल तैयार करके तब तुम खेल इस प्रकार आरम्भ करो। किसी की अँगूठी लेके उसे उस बने रूमाल में लपेटने लगो। यथार्थ में उस अँगूठि को तुम्हे हाथ में चुरा लेना होगा—और दिखाने के लिये रूमाल में की अँगूठि को पकड़के लपेटना चाहिये। लपटेने के उपरांत इस रूमाल को किसी के हाथ में दे देना चाहिये। दूसरे हाथ में तुम एक ऐसी छड़ी लेके जिसमें अँगूठि चली जा सके अपने उस हाथ में लो जिसमें अँगूठि दबी हुई है। इस लकडी का कोना अपनी मुट्ठी में दबाके—भीतर ही भीतर अपने हाथ में की अँगूठी लकड़ी में डाल दो। थोड़े ही अभ्यास में तुम इस कार्य को सरलता पूर्वक कर सकोगे। तब तुम कहो. "अब मैं हुकुम देता हु कि रूमाल में की अँगूठी जिसको अमुक महाशय पकड़े है इस छड़ी के भीतर चली आए। कामको और भी कठिन करने के लिये मुझे दो आदमियों की जरूरत है—जो इसके कोने पकड़ ले। क्या दो महाशय यहा आने की कृपा दिखाएँगे?" दो मनुष्यों के आने पर तुम उस मनुष्य की ओर ध्यान दो जो रूमाल में अँगूठी पकड़े खड़ा है। उसी समय अपनी मुट्ठी अँगूठी सहित लकड़ी के बीच सरका ले जाओ। और उस लकडी को आड़े बल पर अपनी छाती के सामने रखो। इसके उपरांत तुम दोनों मनुष्यों से लकडी का कोना पकडने कहो। लकडी को सीधी रखने के बहाने से तूम अपना हाथ

लकडी के बीचो बीच रखे उसको थोड़ा नीचे ऊपर कर ठीक करते रहो। इसके उपरांत तुम उस आदमी से रूमाल माँगो जिसमें अँगूठी बँधी है। इस रूमाल को अपनी मुट्टी वाली अँगूठी पर लपेट दो अँगूठी छिपते ही तुम अपना हाथ हटा लो। आगे लपटे हुये रूमाल का एक सिरा एक दर्शक के हाथ में पकड़ा दो और कहो "जब मैं एक–दो तीन पास कहूँ तो मेरे पास कहनेपर जलदी से रूमाल खींच लेना।" रूमाल खींचते है। नकली अँगूठी जो रूमाल में है वह उसी में रह जायगी और असली अँगूठी लकडी में दिखाई देगी।

जादू का गोला और अँगूठी। यह खेल ऊपर लिखे खेल से अधिक मजेदार है। जादूगर लोगों से बिना नग अथवा छोटे नगों की तीन अँगूठियाँ लेता है ये अँगूठियाँ पूर्व लिखित रूमाल में लपेटी जाती हैं। लोग समझते हैं अँगूठियाँ रूमालमें हैं पर वस्तुत: वे खेल करनेवाले के हाथ में चली जाती हैं। इसके उपरांत वह लकडी का एक गोला दर्शकों को दिखाने के लिये लाता है। इस गोला का गर्भसूत्र डेढ़ इञ्च से लेके दो इञ्चों तक का होता है। गोले में ३/८इञ्च के गर्भसूत्र का छेद होता है। आगे जादूगर एक पीतल अथवा लकडी का डण्डा भी लाता है इस डण्डे के दोनों ओर दो छोटी २ गोलियाँ लगी होती हैं। इस डण्डे की मोटाई इतनी होती है जिसमें गेंद इसमें से निकल जा सके। डण्डा और गोला दोनों ही ठोस होते हैं। सब देखनेवालों के सामने वह डण्डे के एक कोने की गोली को जो पेंच पर होती है खोलकर गोले के डण्डे में डाल देता है। तत्पश्चात् वह गोले पर एक रूमाल डालके डण्डे के दोनों सिरों को दो मनुष्यों से पकड़ने को कहता है। रूमाल में हाथ डाल के वह गोले को अपने हाथ में आ जाने के लिये कहता है। उसकी आज्ञा तुरंत ही पूरी हो जाती है। इसके उपरांत वह रूमाल में से अँगूठियाँ निकल के डण्ड़े में जाने की आज्ञा देता है। रूमाल हटाने पर तीनों अँगूठियाँ डण्डे में दिखाई देती हैं और रूमाल खाली हो जाता है।

खेल यथार्थ में दो गोलों की सहायता से होता है। वह गोला जो लोगों को दिखाया जाता है–उसमें कोई बिशेष गुण नहीं होता। दूसरा गोला छेद को लम्बाई में दो भाग करता हुआ–दो टुकड़ों में विभक्त होता है। जैसा कि चित्र नम्बर से प्रगट होता है। यह दोनों भाग इस तरह चपकके बैठ जाता है–और उसका जोड़ गोले पर की बनी गोल धारियों में इतना मिल जाता है कि वह देखने वालों के समझ में नहीं

चित्र नंबर-११

आता है। गोलों के दोनों क और ख टुकड़ों में अँगूठियाँ रखने को खोखली जगह बनी रहती है। यह खोखली जगह पास ही पास ठीक छेद के ऊपर रहती है। जैसा कि चित्र से प्रगट है। जब जादूगर डण्डा और गोला लेने जाता है उसी समय वह अँगूठियों को उस गोले के भीतर रख देता है। जब दोनों टुकड़े जुड़ जाते हैं तब अँगूठियाँ गोले की छेद पर गोलाकार में आ जाती हैं। जिस समय डण्डा गोले में डाला जाता है उसी समय वह उसी के साथ ही साथ वह अँगूठी में भी चला जाता है जादूगर ऐसे गोले को अपने वस्त्र की जेब में छिपा रखता है। दर्शकों को देखने के लिये वह ठोस गोला देता है। जबसे वे उसे देखते हैं तब से वह बना गोला हथिया लेता है। और जब वह लोगों को डण्डा जाँचने को देता है–उसी समय वह गोला बदल लेता है। गोले पर रूमाल डालने के बाद वह अपना हाथ रूमाल के भीतर डालता है। उस हाथ में बदला हुआ ठोस गोला दबा रहेगा। रूमाल के भीतर गोले के दो टुकड़े करके अलग कर लेना बड़ा ही आसान काम है। इस गोले को हथेली में दबा लेना होगा और ठोस गोले को उँगलियों में पकड़ लेना चाहिये। इस ठोस गोले को पृथिवी पर फेंक देना चाहिये और अपने हाथ को स्वभावतः लटका के नकली गोले को अपने वस्त्र के गुप्त जेब में रख

देना चाहिये। खेल के इसी भाग में कुछ कठिनाई पहले प्रमाणित होगी। पर थोड़ा अभ्यास करते ही वह दूर हो जायगी। जब गोला निकाल लिया जायगा तो तीनों अँगूठियाँ निःसंदेह लकडी में रह जायगी।

पिस्तौल की तिलस्मी गोली। पिस्तौल की गोली एक ऐसी चीज हैं जिसका सामना करते सब लोग डरते हैं। विशेषतः कौन ऐसा मनुष्य होगा जो छः कदमों के अन्तरपर से पिस्तौल अपनी ओर घूमता देख के कॉप न जाता हो। पर जादूगर ही एक वह मनुष्य है जो गोली से नहीं डरता। इतना ही नहीं बरन् गोली को वह इस प्रकार से रोंक लेता है जैसे गेंद का खेलाड़ी गेंद को लपक के हाथों में थाम लेता है, कोई किसी अंश पर्यंत भी यह अनुमान कर नहीं सकता कि इस खेल में किसी प्रकार की लाग है। पिस्तौल असली पिस्तौल होती है बारूद में किसी तरह की बनावट नहीं होती और गोली साधारण सीसे धातु की होती है। दर्शकों में से जिसकी इच्छा हो एक गोली....... गोली पर निशानें बना दे और उसको गज से अच्छी तरह भरदे। कोई दर्शक जादूगर को ताक के पिस्तौल चलाए। पर जैसी ही धुआँ साफ होगा दिखाई देगा कि, जादूगर भला चंगा खड़ा है और अपने हाथों में निशान की हुई गोली पकड़े है।

यह तो खेल हुआ अब खेल का विवरण सुनिये (पिस्तौल देखो चित्र नं० १२) साधारण पिस्तौलों का सा होगा उसमें किसी प्रकार की विशेषता नहीं है। गोली में केवल इतनी ही विशेषता है कि, वह उस पिस्तौल की उचित गोली के आकार से छोटी होगी। 'ख' गज पीतल

चित्र नंबर-१२

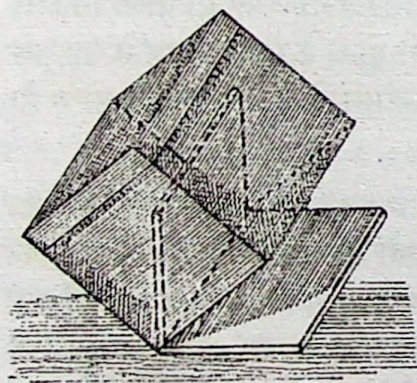
लकडी अथवा किसी अन्य धातु का बनाया जायगा। उसके दोनों किनारे होंकर बहुत ही सूक्ष्म घाव हमपन रहेगा। सबसे अधिक गुप्त रहस्य 'क' नली के प्रयोग में है। इसकी लम्बाई दो इञ्च की है। इसका एक ओर खुला और दूसरा बन्द है। इस नल का कद ऐसा होना चाहिये जो पिस्तौल की नली में सरलता पूर्वक बैठ सकें, पर पिस्तौल का गज इसमें जा न सके। इस नली को अपने वस्त्र के दाहिनी ओर के चोर जेब में रखना चाहिये। और दूसरी ओर के चोर जेब में गोलियों की एक छोटी थैली रखनी चाहिये।

जादूगर पिस्तौल एक हाथ में और गज दूसरे हाथ में लेके आता है और थोड़ी सी बारूद एक मुलायम कागज की पुड़िया में बाँध के वह अपनी उँगलियों में छिपाये रहता है। वह पिस्तौल तथा गज को दर्शकों के हाथ में जाँचने के लिये देता है। जब वे जाँचते रहते हैं तब वह पूछता है, "क्या कोई महाशय मुझे थोड़ी बारूद देंगे?" किसी के उत्तर न देने पर वह किसी बूढ़े आदमी से पूछता है "शायद आप मुझे दे सकेंगे?" बूढ़ा अवश्य ही यही जबाब देगा कि उसे बारूद लेके चलने की आदत नहीं है। तब जादूगर कहता है, "साहब क्षमा कीजिये" मैंने अनुमान किया था कि, आपकी जेब में बारूद की एक पुड़िया है। मुझे आज्ञा दीजिये तो मैं निकाल लूँ और अपना हाथ जेब में डालके वह अपनी उँगलियों की दबी पुड़िया निकाल लेता है। इसको वह पिस्तौल लिये हुये आदमी के हाथ में देके पिस्तौल में भर देने कहता है। जब से वह पिस्तौल में बारूद भरता है तब से वह हाथ डालकर अपनी गुप्त जेब से गोलियों की थैली निकाल के अपनी उँगलियों में दाब लेता है आगे उस थैली को वह किसी महाशय के कुरर्सी के नीचे अथवा टोपी के ऊपर से निकालता है। उन गोलियों में से पिस्तौल भरने वाले से वह एक गोली निकाल के निशान करने को कहता है। जब से वह गोली पर निशान बनाता है–जादूगर पिस्तौल अपने हाथ में ले लेता है। पिस्तौल का मुँह ऊपर की ओर रहता है। तत्पश्चात पिस्तौल को एक हाथ से दूसरे हाथ

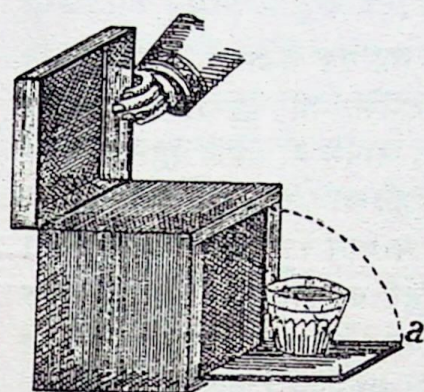
में ले जाने के समय वह उस नली को पिस्तौल के भीतर डाल देता है। डालने के समय नली का खुला हुआ मुँह ऊपर की ओर रखता है। इस अवसर में दर्शक गोली पर चिह्न बना लेता है। तब जादूगर उसे ही पिस्तौल में गोली भरने कहता है। उसी समय कागज का टुकड़ा भी पिस्तौल में भर दिया जाता है। आगे जादूगर पिस्तौल लेकर गज करता है। इसमें कोई संदेह नहीं कि उसमें गोली पिस्तौल के भीतर वाली नल में चली जाती है। और गज के नल के मुँह पर दृढ़ता पूर्वक बैठ जाने की वजह गज मारने से गोली सहित नल गज के सिरे में अटक के बाहर निकल आएगी। नल तथा गज एक ही रंग के होते हैं (विशेषत: काले अथवा पीतल के) इस कारण गज के साथ लगी नल लोगों को दिखाई देने पर भी लोगों का ध्यान उस ओर आकर्षित होता नहीं है। फिर भी जादूगर नल को लोगों की निगाहों तले पड़ने नहीं देता है। वह गज के कोने को हाथ से पकड़ता है इस कारण नल उसकी मुट्ठी में आ जाता है। अब वह पिस्तौल किसी दर्शक के हाथ से देकर पिस्तौल छूट जाने की शंका से पिस्तौल का मुँह ऊपर किये रहने का आदेश होता है। आगे अपनी आज्ञा पर पिस्तौल छोड़ने के लिये सहेजकर जादूगर स्टेज के दूसरे किनारे पर चला जाता है और उस अपनी संक्षिप्त यात्रा में गोली पर अधिकृत हो जाता है। गोली निकाल लेने पर उसे जहाँ से गोली निकालनी होती है मुँह या हाथ से वह उसे वहीं रख देता है। इसके उपरांत वह आसानी से खेल समाप्त होता है।

जादू का सन्दूक। जादू का सन्दूक लकडी का साधारण सन्दूक होता है। उसकी लम्बाई बारह से बीस इञ्चों तक की होती है, और उसकी चौड़ाई तथा गहराई नौ से पन्द्रह इञ्च तक की होती है। चाहे वह किसी नाप का क्यों न हो पर उसकी चौड़ाई और गहराई ढ़कने को छोड़ के, समान होती है। यह प्रमाणित करने के लिये कि, सन्दूक के भीतर किसी तरह की हिकमत रखी नहीं गई है। जादूगर सन्दूक को दर्शकों

की ओर टेबल पर लेटा देता है—और ढ़ँकना खोल के लोगों को दिखा देता है कि, वह बिलकुल ही खाली है। फिर वह उसका ढँकना बंदकर देता है और उस टेबल पर सीधा रखकर फिर ढँकना खोलता है और उसी समय उसमें से नाना प्रकार की चीजें निकालने लगता है। किसी क्षण बकस फिर दर्शकों की ओर लेटा के उसका मुँह खोल के खाली दिखाया जा सकता है। पर जैसे ही वह फिर पूर्ववत् रख दिया जाता वैसे ही जादूगर उसमें से खिलौने फल तथा भाँति भाँति की चीजें निकालने लगता है। चीजें इतनी ज्यादा निकलती हैं कि टेबल पर उनका पहाड लग जाता है और उनका चौथाई अंश भी सन्दूक पर समा नहीं सकता है।

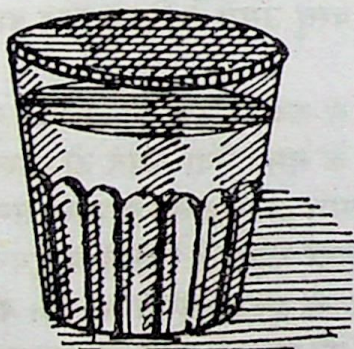
इस खेल में सारी हिकमत सन्दूक से सम्बंध रखती है। (देखो चित्र नं० १३) सन्दूक का क और ख पेंदा चलाया जा सकता है। जब सन्दूक सामने की ओर लेटा दिया जाता है तब यह पेंदा भी उसी के साथ साथ चला नहीं आता है। बरन् समभाव में वह टेबल पर ही रखा रह जाता है। एक लकडी का टुकड़ा ख ग, जो ठीक पेंदे के स्वरूप का होता है समकोन पर क ख टुकड़े में जोड़ दिया जाता है जब सन्दूक सीधा रखा रहता है, वह टुकड़ा सन्दूक के सामने वाले भाग में चपक के लगा रहता है। इस टुकड़े का ऊपरी भाग पतला कर दिया जाता है। जिसमें वह टुकड़ा बिलकुल ही छिपा रहे। जब सन्दूक आगे की ओर लेटा दिया जाता है यह टुकड़ा जो ठीक पेंदे के समान रहता है और पेंदे का काम देता है अपनी जगह पर रहता है। इसी के साथ साथ जो वस्तु सन्दूक में रखी जाती है वह अविचल भाव से रखी रहती है और इसी टुकड़े द्वारा

चित्र नंबर-१३

छिपी रहती है। (देखो चित्र नं० १४) खेल करने वाले को इसका भी ध्यान रखना चाहिये कि वह वस्तु अपनी बड़ाई के कारण उस महाराव को पारकर जाय तो सन्दूक के लेटाने के समय बन जाता है। और ख ग की लम्बाई उतनी ही होनी चाहिये जितना क और ख की है।

इस सन्दूक के काम में लाने के विषय में कुछ बातें लिखनी हैं। किस प्रकार की वस्तु जो पूर्वोक्त महराव को पारकर न सके सन्दूक में रखो तत्पश्चात् सन्दूक लेटाकर खोल दो। खाली दिखाई देगी। सन्दूक को फिर पूर्ववत् रख देने से वह वस्तु सन्दूक में आ जायगी। नई २ वस्तुओं के निकलने का यह नियम है। प्रत्येक बार जादूगर सन्दूक को खाली दिखाने के लिये लेटाता है। उसी समय टेबल के गुप्त खाने अथवा अपने चोर जेब से नई चीजें निकालकर क ख पर रखता है। आगे जब सँदूक फिर पूर्वावस्था में रखता है तो वही वस्तु उसमें से निकालकर बाहर करता है।

चित्र नंबर-१४

इसका ध्यान रखना चाहिये कि ख कबजा बड़ा ही चलता हुआ रखना चाहिये जिसमें सन्दूक लेटाने के समय पेंदा अपने ही बोझ से अपनी जगह रखा रहे और सन्दूक के साथ ही साथ लेट न जाए। सन्दूक में क में किसी तरह का कील कांटा लगा रहता है जिसमें जादूगर के दर्शकों को सन्दूक दिखाने के समय क ख टुकड़ा झूलने न लगे। कील काँटा न लगा के भी जादूगर इस कार्य को सरलतापूर्वक कर सकता है। यदि वह सन्दूक खोलकर सन्दूक के अगले टुकड़े को अपनी उँगलियों से

दबा देगा तो ख ग भी उँगलियों तले दबकर अपनी जगह अचल हो जावेंगे और उसकी रुकावट हो जाने पर उससे सम्बन्ध रखनेवाला क ख टुकड़ा भी अपनी जगह नहीं छोड़ेगा। इस तमाशे का प्रभाव पूरी पूरी तरह डालने के लिये सन्दूक को खोल के तथा उलटके और ठोंक बजा के दिखा देना चाहिये।

जल भरा गिलास गायब करना। यह एक बड़ा ही सुंदर खेल है। खेलों का शिरमौर कहने से भी अत्युक्ति नहीं होगी। इग्लैड़वासी करनेल टेडर इस खेल के निर्माता हैं। आपने ही पहले पहल इंग्लिश स्टेज पर इस खेल को दिखा के दर्शकों को चकित और स्तम्भित किया था। इस खेल की तैयारी में बहुत थोड़े सामान का प्रयोजन होता है। दो शीशे के पानी पीने के गिलास के मुँहडे पर भारतीय रबड़ का एक ढँकना लगा रहना चाहिये। आगे दो रेशमी अथवा सूती रूमालों की पड़ती है जो किनारों पर सीए रहते हैं। इस रूमाल के बीच में एक तार का मुँहरा होता है–जो ठीक गिलास के मुँहडे की गोलाई के बराबर होता है। यह तार का मुँहरा रूमाल के बीचों बीच टाँक देना चाहिये।

चित्र नंबर-१५

जादूगर पहले से ही पानी पीने के गिलास को करीब करीब भर देता है इसके उपरांत उसके मुँहड पर इण्डिया रबर लगा देता है। इंडिया रबर भली भांति मुँहडे पर चपक के बैठ जाता है जिससे उसके भीतरका पानी निकाल नहीं सकता (देखो चित्र नं० १५) इस प्रकार

गिलास प्रस्तुत करके वह अपनी टेबल के चोर दराज में दाहिनी और रखता है। आगे वह दूसरा गिलास लाता है—और दर्शकों के सामने उसमें भी वह उतना ही जल भरता है जितना चोर दराजमें रखे गिलास में वह पूर्व भर चुका है। इस पानी भरे गिलास को वह दर्शकों के हाथ में निरीक्षणार्थ देता है। जब वे लौटा देते हैं, तब वह गिलास को टेबल पर टेबल के ठीक किनारे पर रख देता है। और इसके पीछे खड़े होकर उस रूमाल से ढांक देता है। रूमाल को पहले ही दोनों ओर से दिखा के दर्शकों को निश्चिन्त कर देना उचित है। रूमाल को गिलास पर रखने में जादूगर को ध्यान रखना चाहिये कि तार का मुँहरा गिलास के मुहडे की गोलाई पर पड़े। तब बाँयें हाथ रूमाल पर रखकर वह धीरे धीरे रूमाल को उठाने लगता है। (देखो चित्र नं० १६) देखने में मालूम होता है कि, वह रूमालके भीतर गिलासको भी उठाए लाता है पर यथार्थमें वहां खाली रूमाल होता है। जिसका भीतरी तारका मुँहरा चारों ओर से पकड़ा जाता है। उसी समय रूमाल की आड़से दाहिना हाथ बढ़ाके गिलासको उसकी जगहसे उठाकर चोर दराज में रख देना चाहिये। यह कोई कठिन बात नहीं। उसको अपने बाँये हाथको बहुत ही सँभालकर ऊपर उठाना चाहिये मानों वह गिलासमें भरे पानी के छलक जाने से भयभीत है।सबसे आवश्यक बात तो यह है कि, खिलाड़ीको अपनी निगाह अपने बाँये हाथ की चाल

चित्र नंबर-१६

पर लगाये रहना चाहिये। उसके ऐसा करने से समस्त दर्शकों का ध्यान और दृष्टि उसी ओर आकर्षित होगी। खयाली गिलास को टेबल से दो फुट ऊँचा उठाकर जादूगर उसे दर्शकों के सामने लाता है। कहता है, "क्या कोई महाशय कृपाकर इस गिलास को मेरे हाथ से ले लेंगे?" एक मनुष्य उठकर आता है और गिलास लेने पर तैयार होता है। उससे उसके बल पौरुष विषयक प्रश्न कर चुकने पर जादूगर उसको रूमाल में हाथ डालकर गिलास पकड़ लेने कहता है। जब वह हाथ बढ़ाकर गिलास पकड़ने जाता है तब जादूगर रूमाल का एक कोना पकड़कर रूमाल अपने बाँयें हाथ से छोड़कर हाथ को प्राकृतिक रूप से अपनी बगल में लटका लेता है। जादूगर बनौआ रीति से समझता है कि, गिलास दर्शक ने ले लिया। उसके गायब होने पर तनिक भी ध्यान न देकर वह पलट जाता है, और एक कुर्सी या टेबल लाके सामने धरकर कहता है "इसी पर गिलास रख दीजिये।" भकुआसा बनकर दर्शक कहेगा कि.उसको गिलास नहीं मिला। यदि जादूगर अच्छा कौतुकी है, तो वह दर्शक को गिलास के छिपा लेने का दोष लगाके गिलास के लौटाने के लिये ताकीद करेगा। अंत में वह कहता है, "यदि तुम मुझे न दोगे,तो मैं आप ही तुम्हारे पास से उसको ढूँढ़ निकालूँगा।" तब वह अपनी जादू की छड़ी द्वारा दर्शक का पैर हाथ कुहनी ठोकने लगता है। पर उससे कोई लाभ नहीं होता। तब वह उसके दोनों कंधों के मध्य-स्थान को छूकर बताता है कि, गिलास उस जगह है। वह जोर देता है, "हाँ–हाँ वह यही है। मैं परम् खेद के साथ आपसे निवेदन करता हूँ कि, आप अपनी पीठ दर्शकों की ओर फेर दें। जिसमें दर्शक देख सकें कि,मैं किसी प्रकार की चाल नहीं कर रहा हूँ—बरन् यथार्थ में मैं ऐसा करने पर विवश हूँ।" उसके पीठ फेर देने पर जादूगर फिर रूमाल फटकार देता है—और दोनों ओर दिखा के उसमें किसी प्रकार के धोखा होने की ओर से दर्शकों को निश्चिन्त कर देता है। तत्पश्चात् वह उसे दर्शक की पीठ पर फैला देता है। तब वह अपने जादू की छड़ी से रूमाल के

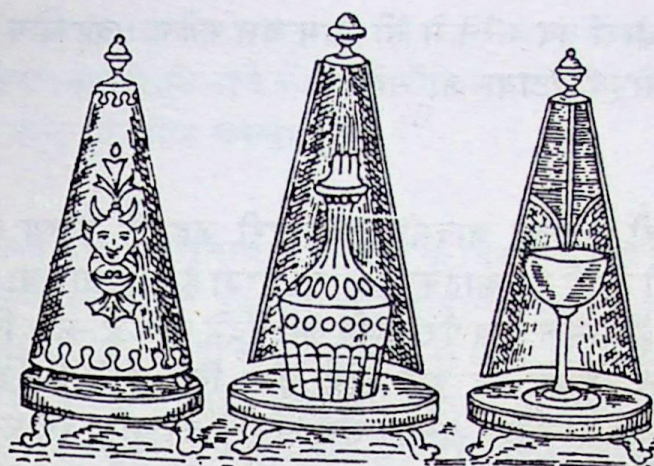
बीचवाले मुँहरे पर ठोकर लगाता है। उससे एक प्रकार का शब्द होता है। तब सहसा रूमाल के भीतर के मुँहरे को पकड़कर रूमाल को वह उसकी पीठ से पृथक् कर लेता है। और पहले की तरह वह उसे अधर में लटकाये रहता है। इससे प्रमाणित होता है मानों गिलास फिर उसके काल रूमाल में आ गया। तब वह कहता है, "मैं अब इस प्रतिष्ठित पात्र को किसी प्रकार का कष्ट पहुंचा ना नहीं चाहता हूं। वह आप ही एक बहुत बड़ा जादूगर है।" तब वह शीघ्रता पूर्वक दर्शकों की ओर घूम जाता है, "लीजिये महाशयगण।" कहकर रूमाल उन्हीं की ओर फटकार देता है। सभी दर्शक गिलास छूटके आ लगने के भय से चौंक उठेंगे। तब वह कहता है, "क्षमा कीजिये महाशयों मैंने व्यर्थ ही आपको कष्ट दिया। आप लोग भयभीत न हूजिये। मेरा निशाना कभी चूकता नहीं है। इन महाशय के पास मेरा गिलाश है" इस इङ्गित किये हुये मनुष्य को वह दर्शकों के सामने खड़ा करता है। और उस मनुष्य के पीछे खड़ा होके वह अपने गुप्त जेब से रबड़ के मुँहडे से ढ़ँक हुआ गिलास निकालता है और वह कहता हुआ उस पर रूमाल ढँक देता है" हाँ देखिये महाशयगण इन्हीं महाशय ने मेरा गिलास अपनी जेब में छिपा रखा था। जब गिलास को रूमाल द्वारा पकड़कर वह उठाता है। उसकी उँगलियाँ गिलाश पर के लगे रबर के ढँकने पर रहती हैं। आगे एक हाथ रूमाल के भीतर डालकर वह गिलास पकड़ लेता है और रूमाल पर से उँगलियों की चाँप द्वारा रबर के ढँकने को रूमाल में ही ले लेता है। इसके उपरांत वह पानी भरे गिलाश को दर्शकों के परीक्षार्थ उनके हाथ में दे देता है।

इस खेल को सावधानीपूर्वक दिखाने से बड़ाकौतुक दिखाई देता है।

मिश्र का नवीन पिरेमिड या रोशनाई और पानी का खेल। यह खेल भी मजेदार है। खेल इस प्रकार होता है जादूगर एक प्याले में रोशनाई और दूसरे में पानी भरता है। अंतमें दोनोंको एक बड़े प्यालेमें भरता है।

बड़े प्याले को एक छोटे गोल टेबल के बीच में रखकर उसके दाहिने बाँये खाली गिलासों को लगा देता है। इन तीनों को वह एक एक पिरेमिड स्वरूप के ढँकनों द्वारा ढ़क देता है। आगे दावा करता है कि रोशनाई और पानी पृथक् होकर खाली गिलासों में जुदा जुदा भर जायगा। दर्शक चुन देवे कि किस खाली गिलास में कौन पदार्थ आ जाय। यह बात स्थिर हो जाने पर वह एक फीते के टुकड़े से बीच वाला ढँकना पिरेमिड बाँधता है। आगे उसी फीते का सिलसिला ले जाकर दाहिने और बाँयें ओर के पिरेमिड को बाँधता है। वह दर्शकों को समझा देता हैं कि, जादू के जोर से पानी और रोशनाई इसी फीते में से होकर अपने निर्द्दिष्ट स्थान में जायँगी। फीता बाँधने के अंतकालोपरांत पिरेमिडो ढँकना पात्रों पर से हटाया जाता है। बीच का बड़ा प्याला या सुराही खाली दिखाई देती है और पानी तथा रोशनाई दर्शकों के निर्दिष्ट किये पात्र में जा पहुँचा है।

गिलासों में किसी प्रकार की विशेषता नहीं है। सुराही की पेंदी में एक छोटा सूराख रहता है। यह एक कागज द्वारा रुँधा रहता है जो सरलता पूर्वक हटाया जा सकता है। तीन बैठकियों में दो (जिन पर गिलास रखे जाते हैं) किसी तरह की विशेषता नहीं रहती। केवल टीन द्वारा बना दिये जाते हैं। तीसरे स्वरूप यद्यपि उन्हीं दो बैठकियों जैसा होता है–पर भीतर से वह सन्दूक की तरह होती है। उसके ऊपरी भाग में दो तीन छेद होते हैं। तीनों ढँकनों में से बीच का ढँकना भीतर से खोखला होता है। शेष के दो ढँकनों के ऊपरी भाग में एक खोखला खाना बना रहता है। यह खाना ऊपर से नीचे तक दो भागों में विभक्त रहता है। इन दोनों भागों का मोहडआके एक नल से मिल जाता है–जो बहुत ही छोटा होता है। इन प्रत्येक खानों ऊपर की ओर नाद प्रवेश करने के निमित्त एक छिद्र बना रहता है। (देखो चित्र नं० १७)

इन दोनों ढँकनों के दोनों खानों में खेल से पहले ही ढँकने के एक खाने में रोशनाई हैं और दूसरे में पानी भर रखना चाहिये। हवा आने

चित्र नंबर-१७

का सूराख मोम लगी खूँटी द्वारा बंदकर देना चाहिये। पहचान के लिये पानी के खाने पर श्वेत खूँटी लगानी चाहिये और रोशनाई के खाने पर की लगी खूँटी का रङ्ग काला होना चाहिये। इससे भी अच्छी पहचान की युक्ति यदिकी जा सकती तो अच्छा है। जब वायु का मार्ग इस प्रकार दृढ़ता पूर्वक रोक दिया जायगा तो फिर उस सरल पदार्थ के निकलने का भय रह न जायगा जैसा कि पहले लिखा जा चुका है जादूगर गिलासों को भर ले। आगे दोनों को सुराही में डाल दे। तब सुराही को बैठकी पर रखने के समय उसके नीचे का काग निकाल दे। इस युक्ति से स्याही पानी छेद द्वारा बहकर बैठकी के छेदों में से छनकर बैठकी में जाके एकत्रित हो जायगा और वहीं रहेगा। तब वह दोनों खाली गिलासों को उनकी बैठकियों पर रखे और उनके ऊपर ढँकना ढाँक दे। तब वह दर्शकों से पूछता है कि किस गिलास में पानी और किसमें रोशनाई हो जाय। जब वे अपनी इच्छा प्रगट कर चुकें तो जिसमें रोशनाई भरना उसके ढँकने का काला काग खोल दे और जिसमें पानी भरा न हो उसके ऊपर का श्वेत कागज खोल दे। तीनों ढँकनों में फीता लपेटना बहाना मात्र है। इस अवसर में तरल पदार्थ बहकर अपने निर्दिष्ट स्थान में पहुँच जाता है। हवा के छेदों को खूँटी से न

बंदकर मोमद्वारा बंद करने से भी काम चल सकेगा। बह मोम नाखुन द्वारा सरलतापूर्व हटाया जा सकेगा।

नृत्यकारी जहाजी आदमी। नृत्यकारी जहाजी मनुष्य का एक स्वरूप है जो दफ्ती पर काटकर बनाया जाता है। यह आठ या नौ इञ्च ऊँचा होता है। उसके हाथ पैर अलग काट दिये जाते हैं—और फिर सूत द्वारा उचित स्थानों पर इस तरह जोड़ दिये जाते हैं—जिसमें वे स्वतंत्रता पूर्वक हिल सकें, इसका खेल दिखाने की युक्ति इस प्रकार है। जादूगर दर्शकों के सामने आकर उस पुतले को अपने तथा दर्शकों के बीच डाल देता है।

यह पुतला तस्वीर की तरह पृथिवी पर गिरा रहता है। बे जान कागजी पुतले से इसके सिवा और आशा ही क्या की जा सकती है तब जादूगर कुछ मंत्र पढ़कर पुतले पर फुंकने लगता है जैसे जैसे मंत्र का प्रभाव पड़ता जाता है वैसे ही वैसे यह पुतला सजीव होता जाता है। कुछ ही देर में मंत्र प्रभाव द्वारा वह एकदम आपसे आप बिना सहायता के ऊठ खड़ा होता है। और किसी चलते हुये गाने पर ताल के साथ साथ वह नाचने लगता है—पर जैसे गाना थम जाता है वैसे ही वह नाच भी बंदकर देता है।

इस खेल में एक छोटी सी गुप्त बात है। पुतले के दाहिने ओर पुतले की ऊँचाई में किसी वस्तु विशेष में एक बड़ा ही स्याह रेशमी धागे का दूसरा सिरा कहीं छिपे या सामने बैठे सहकारी के हाथ में होता है। पुतले की कागजी दाढ़ी इस तरह दोनों ओर छितराकर बनाई जाती है जिसमें निष्प्रयास ही रेशमी तागा उसमें अटक सके। आगे गाना आरम्भ होते ही जादूगर का तागा खींचेगा जिसके साथ ही पुतला भी उठेगा। साहायक के ताल पर झटका देने से पुतला भी ताल पर नाचेगा। रेशमी धागों का दूसरा सिरा सहायक के हाथ में न देकर

जादूगर अपने हाथ में रख सकता है। और उसी हाथ में खँजड़ी अथवा डफली लेकर बजाते हुये बाजे को ऊपर नीचे अथवा आगे पीछे करने के बहानेसे तागे को खींच सकता है।

आज्ञाकारी गोला। यथार्थ में इस खेल के निर्म्माणकर्त्ता जापानी हैं। इसी कारण कभी कभी इस खेल को जापानी गोले के नाम से भी पुकारते हैं। यह एक लकडी के बड़े गोले द्वारा सम्पादन किया जाता है। इसका गर्भसूत्र लगभग पाँच इञ्चों का होता है। इसमें एक बगल से लेकर दूसरे बगल तक वार छेद पार होता है। किसी सुदृढ़ रस्सी का टुकड़ा जिसके एक सिरे पर गाँठ लगी हो। इस खेल को पूरा करेगा। जादूगर गोले में रस्सी डालकर खेल आरंभ करता है और रस्सी तथा गोला दोनों को दर्शकों को परीक्षार्थ देता है। जब वह दोनों वस्तु में फिर जादूगर को देदी जावें तब जादूगर अपना पैर रस्सी के गाँठ लगे सिरे पर रखता है। रस्सी का दूसरा सिरा अपने दूसरे हाथ में पकड़कर रस्सी को सीधे बल में खींच लेता है। गोला जहाँ लो संभव हो रस्सी में ऊपर चढ़ा दिया जायगा। और गोला हाथ से छूटते ही तुरंत नीचे सरक जायगा। जैसा कि साधारणतः सरक आया करता है। तब जादूगर कहता है कि, इस बेर उसकी आज्ञा के अनुसार वह निर्ज्जीव गोला चलेगा। वह गोले को उठाकर एक सीमा पर्यंत ले जाता है वहां गोले को ठहरने की आज्ञा देकर हाथ खींच लेता है। गोला उसी जगह ठहर जाता है फिर जब वह आज्ञा देता है तब नीचे उतरता है। इसके उपरांत दर्शकों में से कोई बुलाया जाता है और वह अपने हाथ से जिस जगह चाहे गोला ठहरा दे, गोला वहीं खड़ा हो जायगा। जब जादूगर आज्ञा देगा तब वह नीचे को चलेगा। गोले के चलने के समय जब जादूगर आज्ञा देगा तभी और उसी जगह गोला ठहर जायगा।

इस खेल में केवल इतना ही रहस्य है कि गोले में का सूराख

बिलकुल सीधा बनाया नहीं जाता है। बरन् गोले के बीच में वह टेढ़ा कर दिया जाता है अथवा वहां दोनों ओर के सूराख आके मिलकर एक कोना बनाते हैं। छेद का यह स्वरूप होता है। जब रस्सी ढ़ीली कर दी जाती है तब गोला सरलतापूर्वक रस्सी पर दौड़ जाता है। पर जब रस्सी कस दी जाती है तो गेंद के बने उस कोने में रस्सी के रुक जाने की वजह गेंद उतरता नहीं है। तात्पर्य यह कि जादूगर जब गेंद को नीचे उतारा चाहे तो रस्सी ढ़ीली कर दे और जब ठहराना चाहे तो उसको कस दे। साधारण खेलों में वह अत्युत्तम खेल है।

तिलस्मी कीप [Funnel] इस खेल में भी करीब २ पीछे लिखी हिकमत का अनुसरण किया जाता है। यह टीन का बना दोहरा कीप होता है। भीतरी कीप और बाहरी कीप में आधा इञ्च का अनंतर होता है। बात यथार्थ में यह है कि छोटी कीप बड़ी कीप में रखी जाती है। और ऊपर मोहडे में चारों ओर भीतरी और बाहरी कीप जोड़कर एक कर दी जाती है, कीप पकड़ने का जहां दस्ता लगा रहता है उसी के भीतर कीप में एक छिद्र बना दिया जाता है जब प्रयोजन होता है तब गुप्त खाली जगह दूध द्वारा भर दी जाती है भीतरी कीप का जो पतला मुँहड़ा है दूध वहां तक भरना चाहिये। दस्ते के नीचवाले छेद को खोल रखकर दूध भरने का कार्य समाप्त करना चाहिये। जब वह खाली जगह भर जाय तो वायु छिद्र बंदकर देना चाहिये। दूध उसी खाली स्थान में फिरेगा बाहर नहीं निकलेगा। अब कीप बिलकुल ही खाली दिखाई देगा। और एक साधारण कीप की तरह व्यवहार में लाया जा सकता है।

कीप के प्रयोग करने की युक्ति भी पूर्वोक्त रीति के अनुसार है। पर इस खेल में तमाशाइयों के मतानुसार कार्य करना नहीं पड़ता है।

पूर्व खेल का निकला हुआ जो दूध रहता है एक दर्शक का बुलाके

उसी दूध को पीने के लिये कहना चाहिये। जब वह उसको पीने के तो एक दूसरे दर्शक से दूध पीने के लिये पूँछो। अवश्य ही वह दूध पीने से इनकार नहीं करेगा, पर उसके दूध पीना स्वीकार करने पर जादूगर बड़े खेदपूर्वक कहता कि उसका दूध समाप्त हो गया। और इस दूसरे महाशय के देने के लिये उसके पास दूध नहीं है वह वारंवार उस दर्शक से क्षमा प्रार्थना करता आगे कुछ थोड़ा सोचकर सहसा कहने लगता है "एक बात याद आ गई।" अब आपका हृदयभग्न होना नहीं पड़ेगा यदि मैं तुम्हें प्राकृतिक रूप से दूध नहीं दे सकता तो मैं मंत्र बल से उसे तुम्हें दूँगा। मान लो कि मैं मंत्रबल से इस प्रतिष्ठित पात्र का पीआ दूध इसके अङ्ग से निकाल लूँ। मैं समझता हूं मेरा मंत्र पूरा उतरेगा। मेरे जादू की कीप कहाँ है। हाँ यह पड़ी है। अच्छा हमें इसका निश्चय कर लेना उचित है कि यह बिलकुल ही साफ है। वह इसमें से पानी गिराता है। और उसके मुँह रोशनी की ओर इस तरह कर देता है जिसमें दर्शक वृन्द उसके पार का छेद भली प्रकार देख सकें। आगे जादूगर दूध पीने वाले दर्शक से कहता 'देखिये महाशय! आपके पीए दूध को आपमें से निकाल लेना चाहता हूँ। कृपा पूर्वक अपनी कुहनी मोड़कर कुहनी का कोना कीप में मुका दीजिये। और आप महाशय (दूसरे दूध पीने के निमित्त प्रस्तुत दर्शक से) इनका दूसरा हाथ पकड़कर इधर उधर हिलाइये। हाथ हिलाने से मैं पम्प करने का अभिप्राय साधा चाहता हूं।' जादूगर कीप के नीचे गिलास लगा देता है और जैसे ही नकली पम्पिंग आरंभ होती है जादूगर छिद्र को खोल देता और गिलास में दूध भरने लगता है। और गिलास में पूरा दूध निकल आने पर वह दूसरे दर्शक को उसके परिश्रम के पुरस्कार तुल्य उसे दे देता है। इस प्रकार पर खेल समाप्त होता है।

एक दोशाले के भीतर से जल तथा अग्नि से भरे प्याले प्रगट करना। इस खेल को देखकर निःसंदेह सभी मनुष्य बेतरह चकित होंगे। जलभरे गिलास के गायब होने का खेल पीछे हम लिख आये हैं यदि उसके ही उपरांत यह किया जाय तो और उत्तम होगा। जादूगर इसको अत्यंत सरलता पूर्वक कर सकता है।

जादूगर एक शाली रूमाल लाके सबके सामने फैलाकर उसका दोनों रुख भली भाँति दर्शकों को दिखाता है। दर्शकों को यह दिखाकर निश्चित कर दो कि उसमें किसी प्रकार की रचना नहीं रहती (और वास्तव में उसमें किसी तरह का काट फाँस नहीं रहता है।) दर्शकों के संतुष्ट देख जाने पर जादूगर वह शाल बाँह भूजा पर डाल लेता है। उसकी वह भुजा शाल के भीतर चौखुटा स्वरूप बनाये रहती है। शाल से हाथ ढ़क जाने पर हाथ धीरे धीरे पेट की और झुकने लगता है। और किसी ठोस वस्तु का स्वरूप शाल के नीचे से अपने अस्तित्व का प्रमाण देने लगता है। जादूगर शाल हटा देता है तो भीतर से जल भरा गिलास निकल आता है जिसमें एक सुनहली मछली तैरती रहती है। ऐसा कई बेर किया जाता है जादूगर कभी कभी शाल हटाकर दर्शकों का लिया हुआ रुमाल भी गिलास में से बाहर निकालता है।

इस खेल में तश्तरीनुमा प्याले व्यवहार में लाये जाते हैं। जिनका गर्भसूत्र छः से लेकर आठ इञ्चों पर्यंत होता है। और डेढ़ से लेकर दो इञ्चों तक उसकी गहराई होती है। प्रत्येक भारतीय रबर के ढँकने से ढाँके रहते हैं। इस प्रकार से वे ढँके जाने पर जादूगर के पास छिपे रहते हैं। छिपाने की युक्ति अत्यंत सरल है। न्यारे लटकने की दूरी पर न होकर बाँए ओर के कमर तथा कंधे के बीच में होने चाहिये।

कभी कभी आग के भरे प्याले भी बाहर निकाले जाते हैं। इस तरह के प्याले पतले पीतल के बने होते हैं। इसके ऊपर किसी प्रकार का ढँकना नहीं रहता है। अवश्य ही आधे प्याले में चारों ओर तारों का जाल लगा दिया जाता है। खेल दिखाने के पहले इसमें Sperist of

mine नामक द्रव्य विशेष भर दिया जाता है। शाल के भीतर इसमें बलती दिया सलाई लगा देने से वह जल उठेगा—और तब तुम आग से परिपूर्ण पात्र लोगों को दिखा सकोगे।

एक प्याला रोशनाई को जल बना देना। जल में सुनहली मछली तैरती होगी। जादूगर एक सुराहीनुमा छः या आठ इञ्चों का ऊँचा गुलदान लाता है जो प्रायः रोशनाई से लबालब भरा रहता है। यह प्रमाणित करने के लिये कि यह असली रोशनाई है वह एक ताश का कोई कोना उसमें डुबा देता है और दर्शकों का वह डूबा हुआ भाग देखा देता है। वह काली रोशनाई में डूबा रहता है तत्पश्चात् वह एक कलछी लेकर उस तरल पदार्थ को रकाबी में उडेल लेता है जिसे वह दर्शकों के निरीक्षणार्थ देता है। इसके उपरांत वह दर्शकों में से एक का रूमाल लेकर गुलदस्ते को ढाँक देता है और दावा करता है कि अपने मंत्र बल से मैं इस गुलदस्ते की भरी रोशनाई को जल बना दूंगा। रूमाल हटाने पर रोशनाई का जल बन जाना दिखाई देता है—आगे उसमें दो सुनहली मछलियों का तैरना भी दिखाई देता है। उसको देखकर लोग अवश्य ही चौकन्ने हो जावेंगे।

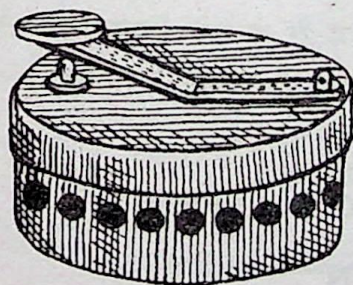
इस खेल के करने की युक्ति बड़ी ही सहज है। गुलदान में का तरल पदार्थ बिलकुल ही पानी है। एक रेशमी कपड़े का टुकड़ा बेपदेंको प्याले के भीतरी भाग में चारों ओर लगा रहता है। इस टुकड़े के किनारे एक तरह के मुँहरे में लगे रहते हैं जो गुलदान के मुँहड़े से सटा रहता है। इस काले कपड़े के कारण कुछ दूर पर के बैठे दर्शकों को वह ज़ब रोशनाई मालूम होगा। रूमाल हटाने के समय जादूगर तार के मुँहरे सहित रूमाल को उठा लेता है। तार में लगे काले टुकड़े के भी निकल आने पर भीतर का स्वच्छ जल दिखाई देने लगता है।

पर पाठक पूछेंगे कि "तब ताश का कोना कैसे काला हुआ? और कलछुल में रोशनाई कैसे दिखाई गई?

वह काला ताश साधारण ताश होने पर भी दोनों ओर समान रंग रखता है। जैसे मान लो कि चिड़िये का एक्का दोनों ओर होगा। पर एक ओर का नीचे वाला आधा भाग रोशनाई में डूबा होगा। जादूगर इसका बेदाग रुख सामने कर निकालता है। कलछुल में से रोशनाई का प्रगट होना भी इसी प्रकार की एक लाग है। कलछुल टीन की बनी होती है। उसका दस्ता पोला होता है। दस्ते में एक छेद तो प्याले में रहता है और दूसरा दस्ते के आरंभ में होता है। पहले से दस्ते में रोशनाई भर देनी होती है। दस्ते के ऊपरी सिरे का छेद मोम अथवा कागज की पट्टी द्वारा बंदकर दिया जाता है और रोशनाई उसी में बिना गिरे भरती है। प्राकृति रीत्यनुसार जबलों ऊपर वाला छेद नहीं खुलेगा तबलों रोशनाई दस्ते में से नहीं गिरेगी। जब जादूगर कलछुल को तरल पदार्थ में गोदा देने का बहाना करता है उसी समय नाखून द्वारा वह दस्ते के ऊपरी भाग के छेद या लगे हुये मोम को निकाल देता है। आगे रोशनाई तुरंत ही कलछुल में भर जाती है। जिसे बह रकाबी में उड़ेल देता है।

तिलस्मी जेब घड़ी। किसी जेबी घड़ी को आज्ञानुसार घण्टा बजाने वाली घड़ी बना देना (यह खेल सभी जेब घड़ियों से किया जा सकता है) जादूगर एक जेब घड़ी क़िसी दर्शक से माँगकर बड़ी ही निश्चिंता से कहता है, "कहिये महाशय क्या यह जेब घड़ी घण्टा बजाती है?" उत्तर में दर्शक कहेगा कि नहीं। जिस पर जादूगर कहने लगता है "क्या आप इसको इच्छानुसार बारंबार घण्टा बजाने वाली घड़ी बना देना पसंद करते हैं? मैं इस पर जादू किया चाहता हूँ।" इतना कहकर वह बारंबार मंत्र पढ़कर फूंकने और इसके उपरांत कान में लगाने लगता है। अंत में वह कहता है, ०० "मैं समझता हूं। मंत्र काम कर गया अब इसकी आजमाइश करना चाहिये।" घड़ी की चेन अपनी तर्जनी तथा

अँगूठे से पकड़कर वह अपने सामने चेन की पूरी लम्बाई में घड़ी लटकने देता है। कहता है, "घड़ी बताओ तो अभी कितना बज चुका है" (हमें समझ लेना चाहिये कि उस समय नौ बजने को बीस मिनिट होंगे) सबको यह सुनकर आश्चर्य होगा कि ठीक घड़ी की आवाज में घड़ी आठ बजाएगी। आगे जादूगर पूछेगा अब नौ बजने में कितना पाव घण्टा बाकी है?" वह एक की आवाज देगी जादूगर कहता है, "देखिये महाशय, मेरे मंत्र के प्रभाव से तुम्हारी जेब घड़ी एक उत्कृष्ट रिपीटर बन गई। अब हमें इसकी और भी परीक्षा करनी चाहिये। अच्छा इस ताश की गड्डी में से एक ताश खींच लीजिये। (ताश की गड्डी एक हुक्मी गड्डी होगी।) अच्छा, घड़ी अब बताओ कि इन महाशय ने कौन ताश लिया है। तुम 'हाँ' के लिये तीन बार बजना क्या तुम ताश जानती हो? जेब घड़ी तीन बेर बजती है। तब क्या वह हुकुम है?" घड़ी तीन बेर बजती है। "अब बताओ कि वह हुकुम का कौन ताश है?" घड़ी सात बार बजकर बंद हो जाती है "घड़ी बताती है कि आपका ताश हुकुम का सत्ता है क्यों महाशय क्या आपका वही ताश है?"

इसी प्रकार अनेक ताशों के खींचे जाने पर भी घड़ी उनका हाल इसी प्रकार बताएगी। और लोगों को आश्चर्य सागर में गोते खिलायगी।

चित्र नंबर-१८

यथार्थ में इस अद्भुत रहस्य का निर्माता एक मंत्र विशेष है जो जादूगर की फतुही की जेब में रहता है वही घड़ी के घंटे की तरह आवाज देता है। यह मंत्र (जैसा कि चित्र नं० १८) से परिलक्षित है। एक पीतल के बेलन स्वरूप होता है (इसकी गहराई सवा इञ्च की और

इसका सूत्र दो इञ्चों का होता है।) इसके भीतर एक घड़ी की घण्टी उसके बजने की कल सहित रहता है। घड़ी ही की तरह उस कलक में भी ताली भर दी जाती है यह कलक कील के दबाने से बजने लगती है और उस पार का दबाब हटते ही बजना बंद हो जाता है। इस बेलन के चारों और नाना प्रकार के छिद्र होते हैं जिनमें से घण्टे की आवाज साफ सुनाई देती है। यह बेलन फतुही के जेब में इस तरह रखा जाता है कि उसकी खूँटी वाला भाग पेट की ओर रहता है। फतुही इतनी कसी होती है कि थोड़ा दम साधकर पेट फुलातें ही बेलन की खूँटी पर दबाब पड़ता है और साथ ही घड़ी बजने लगती है। आगे दबाब हटाते ही घड़ी का बजना बंद हो जाता है।

बेलन के भीतर के पुरजे की भरी हुई पचास वेर से अधिक बजा नहीं सकती। खेलाड़ी को खेल करते समय ध्यान रखना होगा कि इससे अधिक घण्टे के बजाने का प्रयोजन उपस्थित न करें नहीं उसको अकृत कार्य होना पड़ेगा।

ताश खिचाने की हिकमत खुली है। हुक्मी झोंक की गड्डी द्वारा खींच गये ताश को जादूगर जानता ही है और जाने हुये ताश का घड़ी की आवाज द्वारा वता देना कोई कठिन बात नहीं।

इस पुस्तक में प्रत्येक लाग की वस्तुओं का इस सफाई से उल्लेख किया गया है कि समझके पढ़ने वाला मनुष्य निष्प्रयास ही उन्हीं देशी कारीगरों द्वारा बनवा सकता है। आगे ये वस्तुयें विलायती और हिन्दुस्थानी जादूघरों से भी मिल सकती हैं इनका पता यह है:—

1 Bloud, 35, New oxfora stocct London.
2 Hamleys, 229 High holhorn W. C. and 64 Reg
ent strect W. London,
3 Hiam 15, Nite street city-Rooa, N.
4 Hellckine anb Lawley 165 strect W. C.

पुस्तकें मिलने के स्थान

१) खेमराज श्रीकृष्णदास,
श्रीवेंकटेश्वर स्टीम प्रेस,
खेमराज श्रीकृष्णदास मार्ग
खेतवाडी, बम्बई ४००००४

२) खेमराज श्रीकृष्णदास,
६६, हडपसर इण्डस्ट्रिअल इस्टेट
पुणे - ४११०१३

३) गंगाविष्णु श्रीकृष्णदास,
लक्ष्मीवेंकटेश्वर स्टीम प्रेस,
व बुक डिपो,
अहिल्याबाई चौक, कल्याण
(जि. ठाणे- महाराष्ट्र)

४) खेमराज श्रीकृष्णदास
चौक - वाराणसी (उ. प्र.)